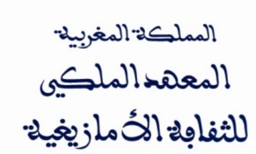
ⵜⴰⴳⵍⴷⵉⵜ ⵏ ⵍⵎⵖⵔⵉⴱ
ⴰⵙⵉⵏⴰⴳ ⴰⴳⵍⴷⴰⵏ
ⵏ ⵜⵓⵙⵙⵏⴰ ⵜⴰⵎⴰⵣⵉⵖⵜ





Cahier des charges
Réalisation d’un jeu d’observation pour mobile et tablettes

I. Contexte de l'application

Avec l'explosion du nombre d’applications éducatives proposées pour le mobile et les téléphones intelligents, l’Institut Royal de la Culture Amazighe (IRCAM) propose le développement d’un jeu éducatif pour enfants, à usage sur les téléphones intelligents et les tablettes tactiles, ceci s’inscrit dans le cadre de la promotion et la diffusion de la langue et la culture amazighes.

Ce projet vise la production d’un jeu destiné aux enfants, à vocation éducatif. Il doit permettre à l’enfant d’apprendre la langue amazighe tout en s’amusant, de développer ses capacités mentales et d’aiguiser son sens de l'observation.

II. Description des besoins techniques

Le projet a pour objectif de réaliser un jeu d'observation, qui va permettre à l'enfant d'être valorisé et amusé dans son exercice. Une fois l’objet est caché dans un espace, l’enfant doit le localiser pour que l’application lui affiche le nom de l’endroit et lui permettre de continuer sa promenade dans l’espace proposé. Ce jeu présentera à l’enfant un moment de détente plus qu'une épreuve mentale. Il doit fournir le texte en graphie tifinaghe et la voix par les trois variantes (tarifit, tachelhit, tamazight).

Une musique très douce doit accompagner le jeu et à chaque fois que l’enfant répond juste il recevra des applaudissements pour l’encourager dans ses efforts.

L’interface doit être spécialement conçue pour enfants. Le style graphique doit être doux, coloré et inspiré de la culture amazighe.

a. Exigences techniques

Les systèmes visés sont : Android, iOS et Windows phone.

Le prestataire doit proposer le même travail pour au moins deux systèmes parmi ceux cités ci-dessus.

NB : il est préférable que la détermination des versions exactes des systèmes à utiliser soit l'objet d'une étude réalisée par le prestataire pour couvrir une audience maximale.

b. Exigences ergonomiques et graphiques

Le design graphique doit supporter différents affichages, à savoir les écrans xlarge, large, normale et petite.

NB : Les travaux d'infographie ainsi que d'images (jpg, bmp, etc) destinés aux différents formats d'affichage seront à la charge du prestataire.

III. Obligation du contractant:

- Le contractant s'engage à proposer les outils de développement utilisés qui doivent être des outils validés par l'IRCAM.
- Le contractant s'engage à assister à des séances de cadrage pour donner les grandes lignes du jeu proposé.
- Le contractant s'engage à rendre compte de l'avancement du projet par des présentations périodiques.
- Le contractant s'engage à livrer le contenu et les spécifications détaillées des applications.
- Le contractant s'engage à livrer les sources du produit et les mettre à la disposition du centre CEISIC, dont les codes sources doivent être commentés.
- Le contractant s'engage à fournir les rapports techniques détaillés de la conception et de la réalisation du projet (conception des types, références utilisées, etc) et un rapport fonctionnel (manuel d'utilisation).

IV. Agenda :

La date limite de réception des dossiers de candidature est fixée au 15 février 2015 à 12 h 30.

Les dossiers sont à déposer au Bureau d'Ordre de l'IRCAM, contre un récépissé, ou à envoyer par courrier recommandé à l'adresse ci-dessous :

Avenue Allal El Fassi, Madinat Al Irfane, Hay Ryad B.P. 2055

-Rabat-

V. Propriété intellectuelle :

L'IRCAM est propriétaire de la totalité du produit dans le cadre de ce contrat.

Le contractant n'a plus le droit d'utiliser ces programmes dans le cadre d’une activité ou toute exploitation commerciale.

VI. Garantie :

- Le contractant garantit qu'il est bien le réalisateur du travail présenté, qu'il est titulaire des droits afférents et que son travail est original. Il garantit et certifie qu'aucune prétention justifiée d'auteurs, sociétés ou cessionnaires de droits d'auteur ne pourra faire obstacle à la présente cession.
- Le contractant déclare détenir les droits des produits utilisés dans son projet.